

Для центральных банков же один из главных плюсов ЦВЦБ заключается в том, что им будет проще регулировать кредитно-денежную политику. Переход на цифровые финансы позволит им более точно следить за экономикой и реагировать на изменения в реальном времени. В итоге, с точки зрения центробанков, повышается стабильность и безопасность внутри системы.

Таким образом, несмотря на текущие трудности с разработкой и внедрением, государственные криптовалюты и цифровые валюты, выпущенные центральными банками, станут чрезвычайно важными в ближайшем десятилетии. Цифровые валюты и блокчейны становятся фактором большой политики. Страна, которая первой полностью внедрит цифровую валюту в свои платежи, получит важное технологическое преимущество. По этой причине сравнительное изучение криптографических алгоритмов стало интересным не только для фанатов высоких технологий, но и для глав государств, руководителей центральных банков и спецслужб.

Так, цифровая валюта народного банка Китая находится на финальной стадии имплементации и готова в ближайшее время значительно повлиять на его финансовую систему. Вероятно, в ближайшее время мы будем наблюдать рост международного влияния китайской валюты на систему международных расчетов и резервов, а это в свою очередь окажет значительное влияние на международные экономические отношения.

УДК 004.921

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В РЕКЛАМНОЙ ПОЛИГРАФИЧЕСКОЙ ПРОДУКЦИИ УЧРЕЖДЕНИЯ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Левинская Е. С., Филатов А. Ю.

*Белорусский государственный университет культуры и искусств
e-mail: natalgon@rambler.ru*

Summary. *The paper presents the augmented reality design for advertising printing products to promote the educational services of a higher education institution. The means of information technologies for implementation of the design concept for creating printed comic strip with augmented reality are discussed.*

Цифровая трансформация процессов в образовании и культуре приводит к изменению культуры потребления и созданию новых видов культурного контента и, соответственно, диктует учреждению высшего образования в рекламе образовательных услуг необходимость объединять традиционные и инновационные каналы коммуникации. Одним из таких инновационных каналов сегодня является дополненная реальность, изначально появившись как элемент развлекательной индустрии.

Традиционно учреждения образования проводят дни открытых дверей для абитуриентов с презентацией образовательных программ, используются страницы в социальных сетях, рассылка или размещение информации на странице сайта учреждения образования. Ярмарки профессий стали востребованной формой работы по профессиональной ориентации молодежи. На днях открытых дверей и ярмарках профессий раздаются буклеты, брошюры с информацией о вузе. Естественно, что возможности печатной продукции в наполнении контентом ограничены. И решить проблему ограниченности контента может помочь дополненная реальность, встроенная в печатное издание, например, брошюру или буклет. Данная идея была реализована в проекте рекламы кафедры информационных технологий в культуре Белорусского государственного университета культуры и искусств.

При разработке идеи проекта было учтено, что среди сервисов, которыми пользуется современная молодежь, преобладает развлекательный контент, отдается предпочтение искренним эмоциям и абсурдно-юмористическому контенту с сочетанием разнообразных форматов, об этом говорит популярность социальной сети TikTok, где более 60 % пользователей составляют люди от 12 до 23 лет [1]. Разработка концепции опиралась на такие выявленные

факторы, как неспособность подростков в течение долгого времени воспринимать однородную информацию в едином стиле, рассеивание внимания, востребованность комиксов. Учитывая эти факты, было решено выбрать форматом полиграфического издания комикс, в который при помощи QR-кода встроить виртуальный контент, расширяющий печатное издание.

Создание концепта состояло из нескольких последовательных этапов: анализа целевой аудитории, постановки цели и задач, написания сценария комикса и верстки макета. Для создания контента был выбран планшет Samsung Galaxy Tab S6 Lite, который в отличие от персонального компьютера компактный, имеет стилус для удобства рисования сразу по экрану. Приложение Sketchbook с большим набором профессиональных функций и настраиваемыми инструментами отлично подошло для создания изображений комикса. В программе Adobe Photoshop была завершена корректировка страниц комикса. Настольная издательская система Adobe InDesign позволила разработать мастер-шаблоны, подготовить макет многостраничного издания. Для встраивания дополненной реальности, использовалось бесплатное приложение EyeJack. Материал, дополняющий и расширяющий контент комикса – мультипликация, был создан в приложении FlipaClip. С его помощью удалось воплотить творческий замысел эффективной трансляции информации, через покадровую анимацию, оживляющую комикс, страницы которого представлены на рисунке. Дополнительно созданы QR-коды, считываемые камерой смартфона для перехода на сайт университета, страницу Instagram и канал кафедры на информационных технологиях в культуре YouTube.



Рисунок 1 – Страницы комикса

Разработанный концепт культурного продукта (комикс с дополненной реальностью) продемонстрировал возможности информационного расширения рекламного полиграфического издания, предоставляя информационный материал о специальности, специализации, образовательной среде вуза через связь между реальным (издание) и виртуальным (мультипликация, сайт, социальные сети). Издание не только привлекает внимание, но и активизирует восприимчивость к информационной составляющей, через игровую форму подачи, формирует положительное впечатление у абитуриентов и их представителей от необычного способа информирования, дает обратную связь (рис. 1).

Список использованных источников

1. Как молодежь влияет на развитие цифровых технологий [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://trends.rbc.ru/trends/education/>. – Дата доступа: 16.10.2022.

УДК 691.335

PLACE – ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ПОИСКА ПАРКОВОЧНЫХ МЕСТ

Ли Д. В., Науёкас Г. Ю., Дашкевич Н. В., Деменковец Д. В.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники

e-mail: germanletchik@yandex.ru, Demenkovets@bsuir.by

Summary. The report discusses the composition and communication diagram of the program modules of the function of the “Place” software tool for finding parking spaces for cars.

На данный момент в городе Минске приблизительно 750 тысяч автомобилей. Кроме этого, еще примерно 5–6 тысяч приезжают в город. Однако, мест для парковки гораздо меньше. Для решения данной проблемы предлагается приложение Place, которое обеспечит легкий поиск парковочных мест, надежную систему безопасности, статистику загруженности парковки, а также навигацию до свободного места на парковке [1].

Диаграмма коммуникации программных модулей представлена на рис. 1.

Камеры (Array of cameras) – ip видеокamеры, установленные в местах парковок. Камеры соединены с сервером и раз в несколько минут по протоколу rtsp передают актуальное изображение. В качестве видеокodeка используется стандарт сжатия видео H.264. Для работы с видеокodeком используется FFmpeg. FFmpeg – это набор свободных библиотек с открытым исходным кодом, которые позволяют записывать, конвертировать и передавать цифровые аудио- и видеозаписи в различных форматах.

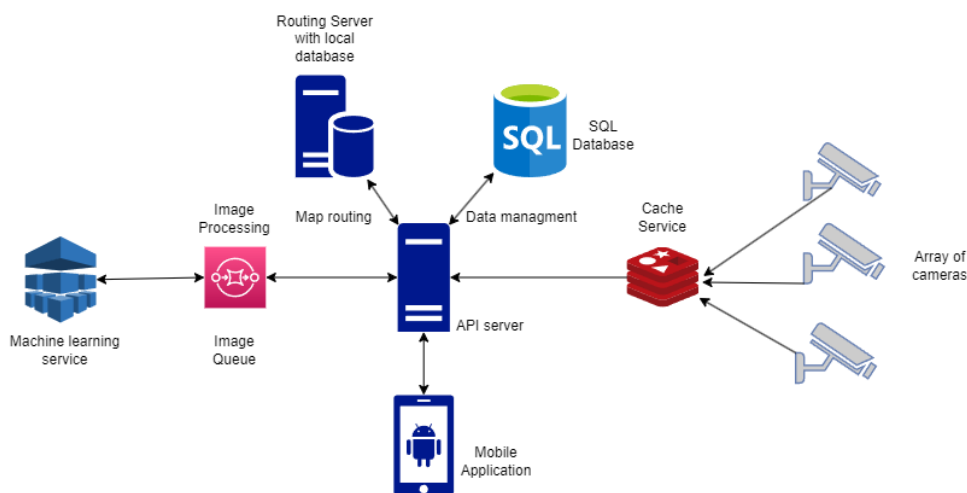


Рисунок 1 – Диаграмма коммуникации программных модулей